

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT MENGGUNAKAN WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATERI PENYUSUTAN ASET TETAP

Vivi Pratiwi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: vivipratiwi25@gmail.com

Susanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: susanti_otto@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Wondershare Quiz Creator pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang teruji layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran serta memperoleh respon positif dari siswa. Alat evaluasi ini dikembangkan dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda. Uji coba dilakukan pada 21 siswa kelas XII Akuntansi yang terdiri dari masing-masing 7 siswa dari SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar telaah dan lembar validasi ahli materi, lembar telaah dan lembar validasi ahli media, analisis soal, dan angket pendapat siswa. Hasil data dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 86% dengan kriteria sangat layak dan validasi dari ahli media memperoleh skor 96% dengan kriteria sangat layak. Butir soal kemudian dianalisis dan diuji cobakan kepada siswa dengan perolehan rata-rata persentase pendapat siswa sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas diperoleh rata-rata skor 89% sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran serta memperoleh respon positif dari siswa..

Kata Kunci: Alat Evaluasi Pembelajaran, ICT, *Wondershare Quiz Creator*, Penyusutan Aset Tetap.

Abstract

The purpose of this research is to produce tools of evaluation of the ICT-based learning using Wondershare Quiz Creator application on material depreciation fixed assets class XII Accountancy SMK Negeri in Surabaya proven worthy of use in the evaluation of learning as well as gain a positive response from students. The evaluation tool was developed with the ADDIE model put forth by Reiser and Mollenda. A test performed on the 21 students of class XII Accounting comprising each of 7 students of SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, and SMK Negeri 10 Surabaya. Research instrument used in the form of the valley review and validation expert sheet material, the examination and expert validation sheet media, the analysis of the problem, and now the opinion of the students. Results descriptive data are analyzed with techniques of percentage. The results of the validation of material experts acquire score 86% with a very worthy and validation criteria of media experts obtained a score of 96% with the criteria is very decent. Grains of matter then analyzed and tested to students with obtaining the average percentage of students' opinions of 85% with criteria very well. The overall results of validation experts and trial limited obtained an average score of 89% so that it can be concluded that the evaluation tool developed stated very decent used in the evaluation of learning as well as gain a positive response from students.

Keywords: *Evaluation Learning Tool, ICT, Wondershare Quiz Creator, Depreciation Fixed Asset*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, pendidikan dihadapkan pada tuntutan peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan penerapan Kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya berpusat pada perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Setelah melakukan proses pembelajaran guru

memiliki kewajiban untuk melakukan evaluasi pembelajaran guna mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Guru memerlukan alat evaluasi yang baik agar fungsi evaluasi dapat berjalan sebagaimana mestinya. Alat evaluasi yang baik adalah alat evaluasi yang yang memenuhi syarat-syarat atau kaidah-kaidah tertentu, dapat memberikan data yang akurat sesuai dengan fungsinya, dan hanya mengukur sampel perilaku tertentu (Arifin, 2013).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi atau *Information and Communication Technologies* (ICT) sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, begitu juga jika digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan semakin berkembangnya ujian berbantuan komputer secara *online*, termasuk dalam pelaksanaan Ujian Nasional. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT ini karena alat evaluasi konvensional yang biasanya menggunakan kertas dalam pelaksanaannya memiliki banyak kelemahan sehingga dirasa kurang efektif.

Pemanfaatan alat evaluasi berbasis ICT ini dipandang mampu memberikan variasi alat evaluasi dan mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat konvensional. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT adalah *Wondershare Quiz Creator* yang merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* (berbasis web) yang tidak memerlukan kemampuan penguasaan bahasa pemrograman untuk mengoperasikannya sehingga sangat mudah digunakan atau *user friendly* (Hernawati, 2009). Pengerjaan tes dalam produk yang dihasilkan aplikasi ini tidak hanya bisa dikerjakan secara *online* tapi dapat juga dilakukan secara *offline* sehingga bagi sekolah yang tidak memiliki fasilitas internet yang memadai tetap bisa menggunakan produk evaluasi ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada SMK Negeri di Surabaya yang memiliki jurusan akuntansi, diperoleh informasi bahwa hanya SMK Negeri 1 Surabaya yang sudah menggunakan alat evaluasi berbasis ICT, sedangkan SMK Negeri 4 Surabaya dan SMK Negeri 10 Surabaya masih menggunakan alat evaluasi konvensional. Namun pelaksanaan alat evaluasi berbasis ICT ini belum optimal karena yang bertugas mengolah dan memperbaiki masalah pengaksesan alat evaluasi adalah server dan teknisi. Guru hanya berperan sebagai pembuat soal dan pengawas saat ujian sehingga guru menjadi kurang mandiri dan kreatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Penyusutan aset tetap merupakan materi awal yang diajarkan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XII Akuntansi. Pemilihan materi penyusutan aset tetap pada pengembangan ini ditujukan agar penggunaan alat evaluasi berbasis ICT ini dapat diteruskan pada materi-materi selanjutnya sehingga alat evaluasi yang digunakan dapat menggambarkan tingkat keberhasilan dan pemahaman siswa secara efektif dan efisien serta dapat memberikan variasi dalam evaluasi pembelajaran dan pembiasaan bagi siswa dalam penggunaan alat evaluasi berbasis komputer yang sudah mulai digunakan dalam Ujian Nasional.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Penyusutan Aset Tetap Kelas XII Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya". Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan alat evaluasi berbasis ICT yang mudah digunakan sehingga mampu memaksimalkan penggunaan alat evaluasi berbasis ICT yang teruji layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran dan mendapat respon positif dari siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Pribadi, 2011), yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Subjek uji coba meliputi ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam bidang pendidikan akuntansi (satu orang dosen pendidikan akuntansi dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi), ahli media selaku orang berkompetensi dalam pemanfaatan teknologi khususnya *web* dan *e-learning* (satu orang dosen ahli media pembelajaran), siswa kelas XII Akuntansi 3 di SMK Negeri Surabaya sebanyak 25 siswa untuk ujicoba analisis kualitas butir soal dan sebanyak 21 siswa masing-masing 7 siswa dari SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya untuk ujicoba terbatas. Jenis data yang diperoleh adalah jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil analisis soal, dan angket pendapat siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka terdiri dari angket telaah ahli materi dan ahli media yang dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan sehingga kekurangan alat evaluasi terkait dengan format kualitas media dan konsep materi yang digunakan. Sedangkan angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan pendapat siswa mengenai alat evaluasi yang dikembangkan.

Hasil perhitungan nilai dari ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa diinterpretasikan kedalam kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Alat Evaluasi dan Pendapat Siswa

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak/Baik
21 – 40	Tidak Layak/Baik
41 – 60	Cukup Layak/Baik
61 – 80	Layak/Baik
81 – 100	Sangat Layak/Baik

Sumber: Riduwan (2012)

Alat evaluasi dinyatakan layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran bila memperoleh persentase kelayakan >61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) melalui lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data dan analisis informasi untuk mendefinisikan masalah dan membuat rencana lanjutan dalam merancang alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang akan dikembangkan. Ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan, penggunaan alat evaluasi pembelajaran, dan kendala yang dialami saat melakukan evaluasi pembelajaran. Dilanjutkan dengan analisis kebutuhan dengan menentukan karakteristik siswa yang akan dijadikan subjek uji coba serta *software* yang tepat digunakan untuk pengembangan alat evaluasi. Perumusan tujuan pembelajaran berdasar pada analisis indikator-indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) tiga tentang pengetahuan yang harus dicapai siswa dalam materi penyusutan aset tetap.

Pada tahap desain, dibuat rancangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan Wondershare Quiz Creator yang akan dikembangkan dimulai pada kegiatan pra produksi untuk merancang isi (soal) dan penyajian yang tepat sesuai tujuan pembelajaran. Isi (soal) disusun berdasar pada kisi-kisi soal yang dibuat sesuai indikator-indikator pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya yang akan digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa. Bentuk dan jenis tes evaluasi disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan, yaitu materi penyusutan aset tetap. Evaluasi yang dilakukan ini termasuk kedalam evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian belajar siswa atas materi yang disampaikan dalam satu standar kompetensi. Bentuk tes yang digunakan adalah tes

objektif karena bentuk soal ini sesuai untuk mengukur tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa pada materi penyusutan aset tetap. Bentuk soal objektif yang digunakan dalam tes ini adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal. Kemudian dibuat rancangan penyajian alat evaluasi berbasis ICT dituangkan dalam rancangan naskah (*storyboard*) berupa skrip program. Skrip program terdiri atas isi yang akan ditampilkan pada setiap *scene* yang terdiri atas pembuka, menu utama, dan penutup.

Pada tahap pengembangan dilakukan proses produksi, evaluasi kelayakan produk, dan analisis soal. Pada proses produksi soal, jawaban, tabel, gambar, dan grafik yang telah dibuat dalam naskah soal dimasukkan ke dalam Wondershare Quiz Creator. Penyusunan alat evaluasi berbasis ICT ini dilakukan dengan mengacu pada rancangan naskah (*storyboard*) yang telah dibuat sebelumnya sehingga menghasilkan desain awal alat evaluasi berbasis ICT materi penyusutan aset tetap berupa prototipe I yang dapat disimpan dengan jenis file *.swf* untuk *online* dan *.flash* untuk tes *offline*. Selanjutnya, pada tahap evaluasi kelayakan alat produk ini terdiri dari telaah dan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh saran dan masukan guna perbaikan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.

Dari saran dan masukan dari ahli materi dilakukan beberapa perbaikan, yaitu: (1) Pada aspek isi/materi, tingkat kognitif yang diuji pada tiap Kompetensi Dasar dibuat lebih bervariasi (2) Pada aspek konstruksi, pilihan jawaban dibuat lebih proporsional dan pokok soal diperbaiki agar tidak mengarah ke kunci jawaban (3) Pada aspek bahasa, menggunakan istilah akuntansi konsisten mengacu pada Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) terbaru, serta memperbaiki penggunaan singkatan dan lebih teliti dalam pengetikan soal.

Kemudian perbaikan yang dilakukan pada alat evaluasi berdasar masukan dari ahli media sebagai berikut: (1) Pada aspek tampilan, gambar siswa pada *background* diganti dengan yang lebih sesuai untuk siswa SMK dan gambar pada soal dihilangkan karena tidak fungsional, alasannya tanpa gambar tersebut siswa tetap bisa menjawab soal (2) Pada aspek pengelolaan program, menu *Review Feedback* diberi *fitur* yang menunjukkan konsep jawaban yang benar agar lebih bermanfaat bagi siswa dan untuk penampilan nomor soal yang belum dijawab siswa tidak dapat dilakukan karena keterbatasan aplikasi Wondershare Quiz Creator.

Dari hasil perbaikan tersebut menghasilkan Prototipe II yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Untuk menghasilkan alat evaluasi yang baik peneliti melakukan analisis kualitas tiap butir soal yang terdapat dalam prototipe II dengan melakukan uji coba diluar subjek penelitian yaitu pada 25 siswa kelas XII Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Hasil dari uji coba

dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal yang telah dibuat.

Dari hasil analisis soal diperoleh kesimpulan bahwa dari 40 soal yang telah diuji cobakan terdapat 5 soal yang harus dibuang dan diganti dengan soal yang baru karena tidak memenuhi kriteria soal yang baik. Butir soal yang dibuang dan diganti dengan yang baru adalah butir soal nomor 2, 15, 19, 22, dan 30. Melalui tahap ini diperoleh prototipe III yang berisi 40 soal pilihan ganda yang telah dianalisis kualitas butir soalnya kemudian siap diuji cobakan secara terbatas pada siswa SMK Negeri di Surabaya.

Pada tahap implementasi, alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang telah diuji kualitas soalnya (prototipe III) kemudian di uji coba secara terbatas dalam kelompok kecil kepada 21 orang siswa kelas XII jurusan Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang terdiri atas 7 orang siswa SMK Negeri 1 Surabaya, 7 orang siswa SMK Negeri 4 Surabaya, dan 7 orang siswa SMK Negeri 10 Surabaya yang diambil secara acak (*random*) sebagai sampel uji coba produk. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Dalam pelaksanaan tahap ini, siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada dalam alat evaluasi kemudian mengisi angket pendapat siswa.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Pada tahap ini akan diketahui kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan dari hasil validasi dan uji coba terbatas sehingga diperoleh hasil akhir berupa produk final alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan Wondershare Quiz Creator pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Dari hasil analisis skor validator ahli materi yang diperoleh skor rata-rata sebesar 86% dengan rincian kelayakan pada aspek isi/materi sebesar 90%, aspek konstruksi sebesar 87%, dan aspek bahasa sebesar 86%. Skor validasi dari ahli media menunjukkan rata-rata skor penilaian untuk alat evaluasi yang dikembangkan sebesar 96% dengan rincian untuk aspek keterbacaan sebesar 92%, aspek penggunaan 100%, aspek kualitas tampilan 92%, dan aspek kualitas program 100%. Sedangkan dari hasil uji coba terbatas diperoleh respon dan pendapat siswa mengenai alat evaluasi yang dikembangkan dengan skor 85% dengan rincian untuk kualitas teknis sebesar 84%, untuk kualitas instruksional sebesar 82% dan ketertarikan siswa sebesar 90,25%.

Pembahasan

Secara keseluruhan proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan Wondershare Quiz Creator pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis dilakukan analisis masalah, analisis kebutuhan, serta perumusan tujuan pembelajaran. Dari analisis masalah diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMK Negeri yang mempunyai jurusan akuntansi di Surabaya adalah Kurikulum 2013. Dalam kegiatan pembelajaran pun sudah berbantuan teknologi namun untuk alat evaluasi pembelajaran hanya SMK Negeri 1 Surabaya saja yang sudah menggunakan alat evaluasi berbasis komputer atau *Computer Based Test* (CBT) sedangkan untuk SMK Negeri 4 Surabaya dan SMK Negeri 10 Surabaya masih menggunakan alat evaluasi berbasis kertas atau *Paper Based Test* (PBT) yang dirasa sudah semakin tidak efektif dan efisien dibanding dengan CBT. Namun dalam pelaksanaan CBT guru menjadi kurang mandiri dan kreatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran karena tergantung pada kinerja server dan teknisi yang bertugas mengelola CBT.

Tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan. Dari tahap ini diperoleh karakteristik siswa yang sesuai untuk dijadikan subjek uji coba berdasar kemampuan akademik, pengalaman belajar siswa serta pendapat siswa mengenai alat evaluasi berbasis ICT yaitu siswa kelas XII Akuntansi yang telah memperoleh materi penyusutan aset tetap yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan pernah menggunakan alat evaluasi berbasis komputer. Siswa kelas XII SMK ini rata-rata berusia 15-17 tahun yang termasuk dalam tingkat kognitif operasi formal dimana pada usia ini siswa memiliki kematangan prinsip-prinsip logika dan dapat menggunakannya dalam menyelesaikan sebuah persoalan sehingga siswa mampu menyelesaikan persoalan secara seksama dan sistematis. Dari tahap ini pula diperoleh informasi bahwa aplikasi *Wondershare Quiz Creator* tepat digunakan untuk pengembangan alat evaluasi karena mudah digunakan (*user friendly*) dan dapat membuat berbagai bentuk macam soal.

Selanjutnya perumuskan tujuan pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran ini tercantum dalam indikator-indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar Pengetahuan pada materi penyusutan aset tetap yang akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan soal dalam alat evaluasi pembelajaran.

Pada tahap desain dibuat rancangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* yang akan dikembangkan. Rancangan isi (soal) dilakukan dengan membuat kisi-kisi soal yang meliputi pemilihan bentuk soal dan perumusan naskah soal. Setelah soal selesai dibuat, dilakukan perancangan penyajian alat evaluasi yang tepat sesuai tujuan pembelajaran kedalam rancangan naskah (*storyboard*) alat evaluasi pembelajaran berupa skrip program yang terdiri dari pembuka, menu utama, dan penutup.

Rancangan naskah (*storyboard*) yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian direalisasikan dalam tahap pengembangan ini sehingga menghasilkan prototipe I yang disimpan kedalam format file *.exe* sehingga alat evaluasi ini dapat dikerjakan secara *offline* untuk mempermudah pelaksanaan uji coba terbatas pada siswa. Prototipe I kemudian di telaah oleh ahli materi dan ahli media yang selanjutnya akan direvisi berdasar saran dan masukan dari para ahli.

Dari saran dan masukan dari ahli materi dilakukan beberapa perbaikan pada aspek isi/materi, konstruksi, dan bahasa, yaitu tingkat kognitif yang diuji pada tiap Kompetensi Dasar dibuat lebih bervariasi, pilihan jawaban dibuat lebih proporsional dan pokok soal diperbaiki agar tidak mengarah ke kunci jawaban, menggunakan istilah akuntansi yang konsisten mengacu pada Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) terbaru, serta memperbaiki penggunaan singkatan dan lebih teliti dalam pengetikan soal.

Kemudian perbaikan yang dilakukan pada alat evaluasi berdasar masukan dari ahli media pada aspek tampilan dan pengelolaan program yaitu gambar siswa pada *background* diganti dengan yang lebih sesuai untuk siswa SMK dan gambar pada soal dihilangkan karena tidak fungsional, alasannya tanpa gambar tersebut siswa tetap bisa menjawab soal yang ada dalam alat evaluasi, pada menu *Review Feedback* diberi fitur yang menunjukkan konsep jawaban yang benar agar lebih bermanfaat bagi siswa sedangkan untuk penampilan nomor soal yang belum dijawab siswa tidak dapat dilakukan karena keterbatasan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

Dari hasil perbaikan tersebut menghasilkan prototipe II yang kemudian di validasi oleh validator untuk memberikan penilaian pada alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Lalu dilakukan analisis soal untuk mengetahui kualitas butir soal yang ada di prototipe II sehingga dilakukan uji coba diluar subjek penelitian yaitu sebanyak 25 siswa kelas XII Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Dari analisis soal tersebut diketahui terdapat 5 butir soal yang harus dibuang dan diganti dengan butir soal yang baru, yaitu butir soal nomor 2, 15, 19, 22, dan 30 sehingga menghasilkan prototipe III.

Pada tahap implementasi, prototipe III berupa produk alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap diujicobakan secara terbatas pada 21 siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang terdiri dari 7 siswa SMK Negeri 1 Surabaya, 7 siswa SMK Negeri 4 Surabaya, dan 7 siswa SMK Negeri 10 Surabaya untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap alat evaluasi yang dikembangkan.

Tahap terakhir dilakukan evaluasi kelayakan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Dari data hasil validasi ahli materi dan ahli media serta angket pendapat siswa dari uji coba terbatas dilakukan analisis data yang selanjutnya digunakan untuk penyusunan laporan pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya berdasarkan hasil validasi ahli materi, untuk aspek isi/ materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", artinya soal yang terdapat dalam alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Persentase kelayakan aspek konstruksi alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sebesar 87% sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" artinya pokok soal dan pilihan jawaban dalam soal sudah sesuai dengan kriteria pembuatan soal pilihan ganda yang baik. Sedangkan untuk aspek bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", artinya penulisan soal dalam alat evaluasi pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan dalam soal pun mudah dipahami dan komunikatif.

Dari nilai validasi ketiga aspek diatas, diperoleh rata-rata skor kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap oleh ahli materi sebesar 86% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari sisi kesesuaian materi yang terkandung dalam tiap butir soal sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi penyusutan aset tetap yang dapat mengukur pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran siswa.

Dalam hasil validasi ahli media diperoleh hasil penilaian aspek keterbacaan dalam alat evaluasi pembelajaran ini dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 92% artinya pemilihan ukuran dan

jenis huruf, penggunaan bahasa, pengaturan ruang, serta tata letak isi alat evaluasi yang dikembangkan sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan sangat baik oleh pengguna. Aspek penggunaan memperoleh penilaian sangat layak dengan persentase 100% karena alat evaluasi yang dikembangkan mudah digunakan dan penggunaan tombol-tombol *link* yang ada dalam alat evaluasi mudah dipahami yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan pengoperasian sehingga bagi orang awam sekalipun dapat dengan mudah mengoperasikan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan ini.

Tampilan dan pemilihan warna pada alat evaluasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran serta penggunaan gambar, grafik, tabel, dan diagram dalam soal merupakan hal yang diperlukan saja sehingga dalam aspek kualitas tampilan dalam alat evaluasi pembelajaran mendapat penilaian sangat layak dengan persentase 92%. Pemilihan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan perolehan persentase penilaian sebesar 100% karena dari aspek kualitas program aplikasi yang dipilih mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian serta efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaannya.

Dari hasil validasi ahli media pada ke empat aspek diatas, alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% maka dapat dinyatakan pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pada materi penyusutan aset tetap.

Dari hasil angket pendapat siswa diperoleh persentase rata-rata pendapat dan respon siswa sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik, artinya alat evaluasi pembelajaran mendapat respon yang sangat baik dari siswa dengan rincian aspek kualitas teknis memperoleh persentase rata-rata sebesar 84% yang termasuk dalam kategori sangat baik artinya menurut siswa soal yang terdapat dalam alat evaluasi dirumuskan secara jelas dan tegas, menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami serta waktu pengerjaan soal yang sesuai, aspek kualitas instruksional dinyatakan sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 82% yang artinya siswa merasa bahwa alat evaluasi yang dikembangkan membuat evaluasi pembelajaran lebih efektif dan efisien, transparan, dan dapat meningkatkan kejujuran siswa dalam pengerjaan soal, dan aspek ketertarikan siswa mendapat hasil yang sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 90,25%, artinya siswa berpendapat bahwa alat evaluasi yang dikembangkan lebih menarik dari alat

evaluasi yang biasa digunakan serta mampu mengurangi rasa tegang/ stres pada siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih rajin.

Hasil analisis skor validasi secara keseluruhan diperoleh skor 89% atau dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap di SMK Negeri di Surabaya dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata validasi ahli materi sebesar 86%, rata-rata validasi ahli media sebesar 96% dan rata-rata respon siswa sebesar 85%. Dengan demikian dapat diketahui penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dapat membantu guru lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena aplikasi ini mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Penggunaan alat evaluasi ini juga mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih rajin, mengurangi tindak kecurangan yang dapat dilakukan siswa, dan dilengkapi dengan koreksi otomatis (auto correction) sehingga lebih efektif dan efisien.

Hasil pembahasan ini sesuai dengan hasil penelitian Jovanovska (2015) yang menyatakan penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sangat membantu guru dalam melakukan pembelajaran dan mudah digunakan serta didukung pendapat Riduwan (2012) yang menyatakan alat evaluasi berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan *Wondershare Quiz Creator* materi penyusutan aset tetap dapat dikatakan layak apabila rata-rata persentase dari angket validasi ahli materi dan ahli media serta pendapat siswa rata-rata >61%.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK. Proses pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) melalui lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan rata-rata skor validasi dari ahli materi sebesar 86% dan rata-rata skor validasi dari ahli media sebesar 96%. Pendapat siswa terhadap alat evaluasi yang dikembangkan memperoleh hasil sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase pendapat siswa sebesar 85%.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas alat evaluasi pembelajaran sehingga melengkapi hasil penelitian bahwa alat evaluasi tersebut tidak hanya sangat layak digunakan tetapi efektif untuk diterapkan. Alat evaluasi pembelajaran pada penelitian ini terbatas pada materi penyusutan aset tetap dalam bentuk soal pilihan ganda, selanjutnya dapat dikembangkan untuk materi yang lain dengan variasi bentuk soal. Karena adanya keterbatasan pada *software* yang digunakan dalam pengembangan ini, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan *software* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hernawati, Kuswari. 2009. "Membuat Quiz/Evaluasi Dengan Wondershare Quiz Creator". Makalah disajikan dalam *Kegiatan PPM: Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web Dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, Yogyakarta, 13 November.
- Jovanovska, D., dkk. 2015. "Usage Of Wondershare Quiz Creator Software For Assesment As A Way Of Improving Math Evaluation". Makalah disajikan dalam *International Conference on Information Technology and Development of Education-ITRO 2015*, Zrenjanin, 26 Juni.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

